

Fiche de Héros

Pour

LE JEU D'AVENTURE DE LANFEUST DE TROY

Kh'eh, apprenti chaman.

(Ndlr : Nous rappelons une maxime d'importance :

"L'intelligence du Personnage est limitée par celle du Joueur, et par le contraire.")

Juron préféré : " Outre assoiffée ! "

Citations : " Non m'sieur l'aubergiste, je ne vais pas vider votre cave et vous manger, parce que je serais bourré, mais vous manger parce que je suis sobre et boire votre cave. ", " Hip... Il était... Burp... Il navire était petit un... Hoc... Avais Qui n'jamais nav'hicé... "

FORce	+5	Niveau :	5
DEXterité	+5	Point de Vie	65
CONstitution	+5	Point d'Énergie	14
SAGesse	+1	Attaque	+10
INTelligence	+0	Defense	+5
CHARisme	+0	Sauvegarde	+11

Armes	Attaque	Dégâts
Bâton grigris	+10	3d6+5
Extrémités de Troll (Je vais pas vous faire un dessin ! (pieds et mains... Hum.))	+10	2d6+5
Urine de Troll	+10	3d6

Armure : Cuir de Troll protection 4

Compétences	bonus	degrés	total
Acrobaties (Dex, For)*	10	+	1 = +11
Bluff (Char, Int)		+	=
Concentration (Sag, Con)	6	+	1 = +7
Déguisement (Cha, Dex)		+	=
Diplomatie (Cha, Int)		+	=
Discretion (Dex, Int)*	5	+	1 = +6
Dressage (Cha, Sag)		+	=
Equitation (Dex, Sag)		+	=
Escalade (For, Dex)*	10	+	1 = +11
Escamotage (Dex, Int)*		+	=
Evasion (Dex, For)*		+	=
Fouille(Int, Sag)		+	=
Intimidation(For, Cha)		+	=
Métier(Guérisseur)(Sag, Dex)	6	+	2 = +8
Métier (Alchimiste)(Int, Dex)	5	+	2 = +7
Natation (For, Con)*		+	=
Perception (Sag, Int)		+	=
Psychologie (Sag, Int)		+	=
Renseignement(Cha, Sag)			
Survie (Sag, Con)			

Atouts

Troll : Vous êtes grand costaud et plein de poils... Non, vous n'êtes pas un chanteur grec, vous êtes un troll. Vous êtes donc plus fort, plus résistant et plus... Direct ? (pour ne pas dire stup... hum.) Vous avez un faible pour la viande humaine et une grande fierté pour vos mouches.

L'eau vous fait horreur : ca lave, c'est propre !!! ARGH !

Chaman : Vous avez appris à vous faire des décoctions aux propriétés amusantes. Cela ne veut pas dire qu'elles sont utiles.

Nouvelles recettes x2 : Vous connaissez beaucoup de décoctions amusantes...

Travers : Boit comme un trou

"Ah ? Une escouade de Sage d'Eckmül veulent enchanter tout le village ? On y va après l'apéro ?"

Vous adorez picoler. Dès que vous en avez l'occasion, vous vous en jeter un entre deux démembrements. Le tout est d'éviter la potion de Khass qui rend les trolls propre et bien coiffés... L'horreur.

Equipements : (p : potion, g : grenade)*

- guérir les blessures (__ x__ reste : __)
- Rendre saoul d'un regard (__x__ reste : __)
- Faire exploser les animaux(__x__reste : __)
- Pisser très loin(100m) (__x__ reste : __)
- Annuler effet Magiques (__ x__ reste : __)
- Liquéfier les entrailles (__x__ reste : __)

* choisir au début de la partie (type x nb reste) vous avez le droit à 12 potions à répartir. Les joueurs peuvent décider de tirer ces chiffres aux dés : 1D3 potions de chaque (retiré pour chacune)